KONAMI

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

KDS-EBS

エキサイティングベースボール™

© KONAMI 1987

このたびはコナミの「エキサイティング ベースボール」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合せには、一切お答えできませんので、ご了承ください。

エキサイティング ベースボール

もくじ

- ゲームをはじめる前に、まず準備……2
- コントローラーの使い方……4
- モードが多い。だから、おもしろい……6
- 試合画面の表示……28
- 選手の操作方法……30
- これだけは覚えておいてほしい注意事項……34

ゲームをはじめる前に、まず準備。

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにします。きちんと接続していれば、マリオとイージが追いかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのSIDEAを上にセットします。とくに、裏表には要注意。

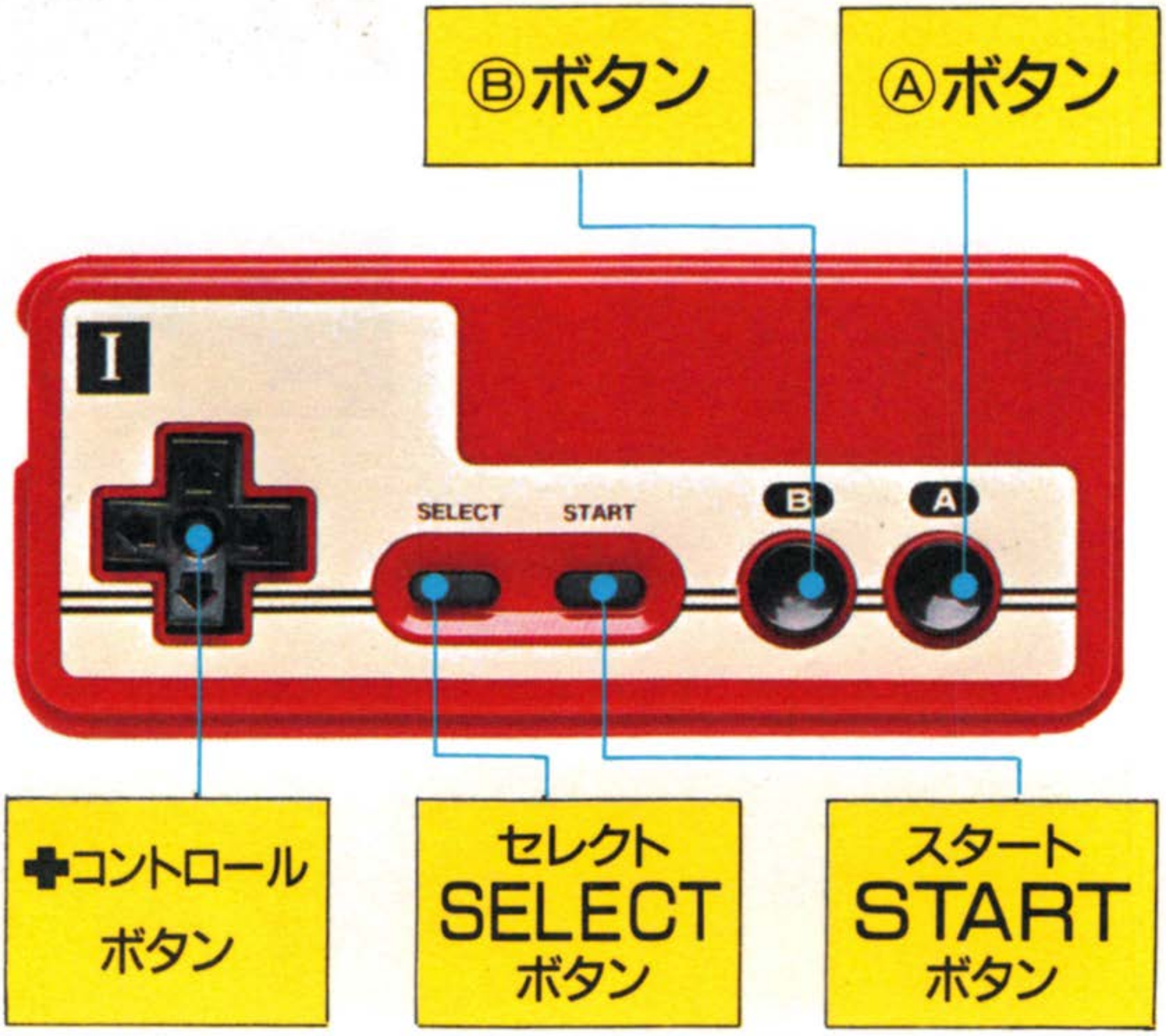
画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとディスクカードをセットしてください。

"NOW LOADING…"の表示のあと、右のような画面が出ます。でも、SIDEAが上になってないと出てきません。

タイトル画面で右のようなモードセレクト表示が出たら、モードをセレクトします。
このゲームには5つのモードがあり、SELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。

ディスクドライブの赤ランプがついているときはEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわらないでもう一度、説明書をよく読みましょう。

コントローラーの使い方



このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべてコントローラーで操作します。くわしい使い方は、あとのページでわかりやすく説明しています。

✚ボタン……選手の移動、球種、塁指定や交代選手の選択に使います。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使います。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの宣告に使います。

Aボタン……バッティング、ピッチング、送球などに使います。

Bボタン……バント、帰塁、盗塁、けんせい球のモード切り換えなどに使います。

モードが多い。だから、おもしろい。

☆PENNANT MODE

プレイヤーはプロ野球12球団(ALPHA LEAGUEとBETA LEAGUE)の中から、1チームを選びペナントレースに参加。そしてまず、そのチームが所属しているリーグで優勝し、次に別のリーグで優勝したチームと対戦して日本一をめざします。

最初、プレーヤーのチームは所属リーグの最下位からスタートします。まず、5位のチームと3連戦。対戦相手に勝ち越せば4位に浮上します。このように順位を上げ、最終的に1位のチームに勝ち越せばリーグ優勝です。リーグ優勝を果したプレイヤーは、もうひとつのリーグ(プレイヤーが所属していないリーグ)

の優勝チームと"日本一"をかけて対戦します。
　対戦方式は、１試合を行ない勝てば日本一となります。

●ゲームの手順

①タイトル画面で"ＰＥＮＮＡＮＴ　ＭＯＤＥ"を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、✚ボタンで"ＮＥＷ　ＧＡＭＥ"か"ＣＯＮＴＩＮＵＥ"を選び、Ⓐボタンを押して決めます。"ＮＥＷ　ＧＡＭＥ"を選ぶと、最初の対戦から始まり、"ＣＯＮＴＩＮＵＥ"なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。

②次に12球団から1チームを選択します。✚ボタンで選びⒶボタンで決定します。

↓

③先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。

"ＹＥＳ"を選んだ場合…メンバーチェンジ画面が出ます。まず、メンバーと打順を決めます。

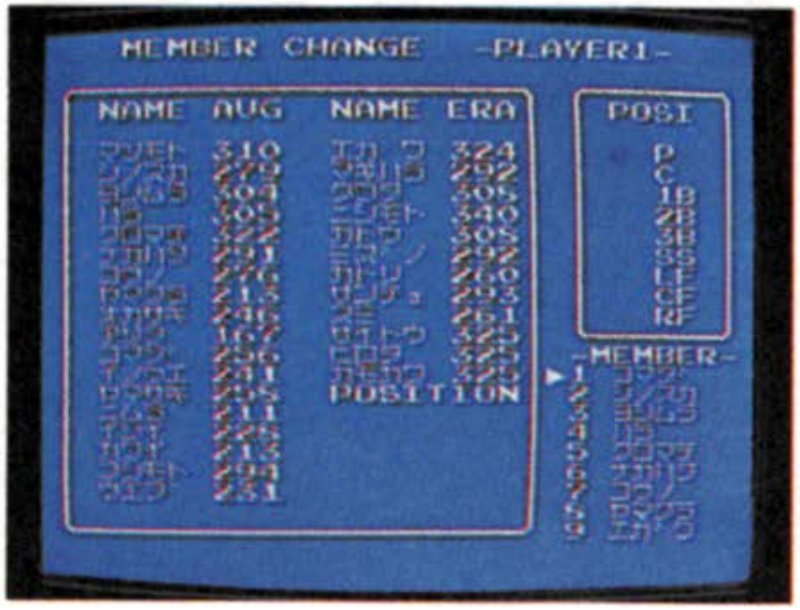
〈そのⅠ〉"MEMBER"の中からチェンジしたいプレイヤーを決め(✚ボタンで▶を合わす)、Ⓐボタンを押します。〈そのⅡ〉控え選手の中から希望する選手を選び(▶を合わす)、Ⓐボタンを押して交代していきます。〈そのⅢ〉メンバーチェンジが終了すれば、控え選手表の"POSITION"に▶を合わせⒶボタンを押すと完了です。

※AVGのついている選手が野手、ERAの選手が投手。

次にポジションを決めます。▶で"POSI"表の各ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に1番から9番まで決定されていきます。(✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)。

④先発メンバーが決まると試合開始。

⑤試合が終わると結果と順位が出ます。



メンバーチェンジ画面用語の説明

AVG=打率
ERA=防御率
POSI=ポジション
P=ピッチャー
C=キャッチャー
1B=ファースト
2B=セカンド
3B=サード
SS=ショート
LF=レフト
CF=センター
RF=ライト

☆VS MODE

このモードは２プレイ（２人用）で行ないます。12球団の中から「ＰＬＡＹＥＲ１」「ＰＬＡＹＥＲ２」が、それぞれ１チームを選び試合をスタート。

●ゲームの手順

①"ＶＳ　ＭＯＤＥ"を選びスタートさせると、チームセレクト画面が出ます。「ＰＬＡＹＥＲ１」「ＰＬＡＹＥＲ２」は、それぞれ同じチームを選ぶことはできません（✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定）。

⬇

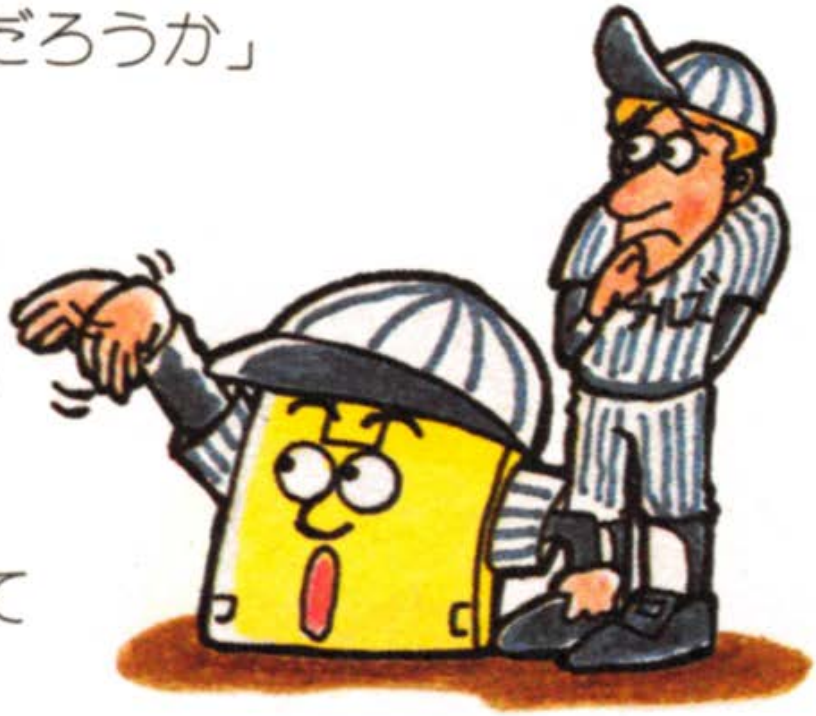
②以下の操作とゲームの手順は"ＰＥＮＮＡＮＴ　ＭＯＤＥ"のゲームの手順③④⑤と同じです。

☆PROGRESS MODE

君のオリジナルチームで、日本一をめざせ。

「198X年冬、プロ野球界は新しい展開を見せた。分裂していた2リーグがひとつに統一。そして、現在12球団に加え、新しく1球団を設立することになった。新球団の候補は全国から選ばれた20チーム。君のチームもこの中のひとつ。
まず、他のノンプロチーム(全19チーム)のすべてに3勝ずつし、プロ球団になること。そして、ペナントレースに参加、日本一のチー

ムになること。さあ、知力と腕の勝負だ。勝利の女神は君のチームにほほえむだろうか」



●ゲームの手順

①タイトル画面で"PROGRESS MODE"を選びスタートさせるとコンティニュー画面が出てきます。

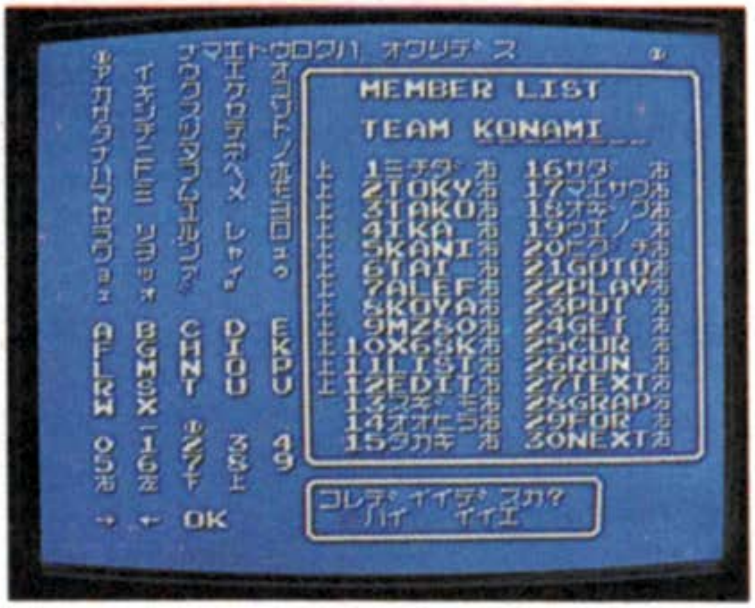
CONTINUEを選ぶと、次のようになります。

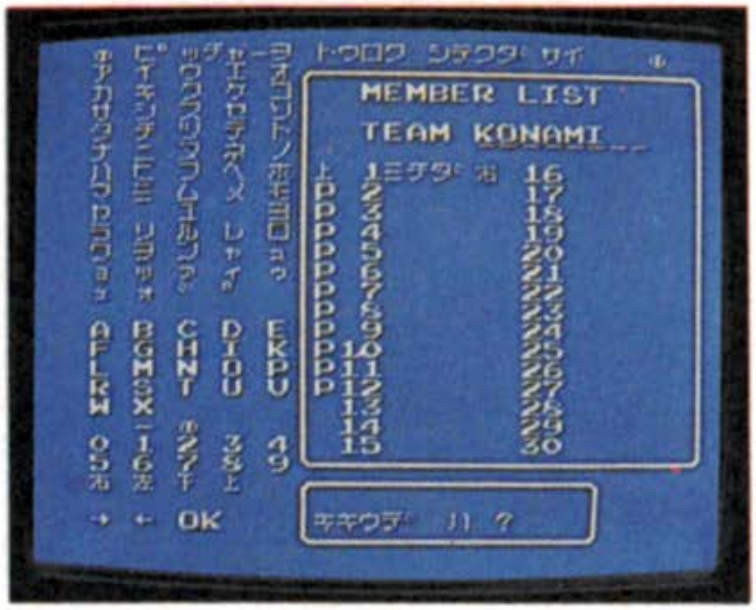
すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝してない場合⑤からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」か「プロと対戦」の選択ができます。

「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。(順位は、セーブした地点から始まります)。

強そうな名前や、かっこいい名前を考えて、自分のお気に入りのチームネームを決めましょう。



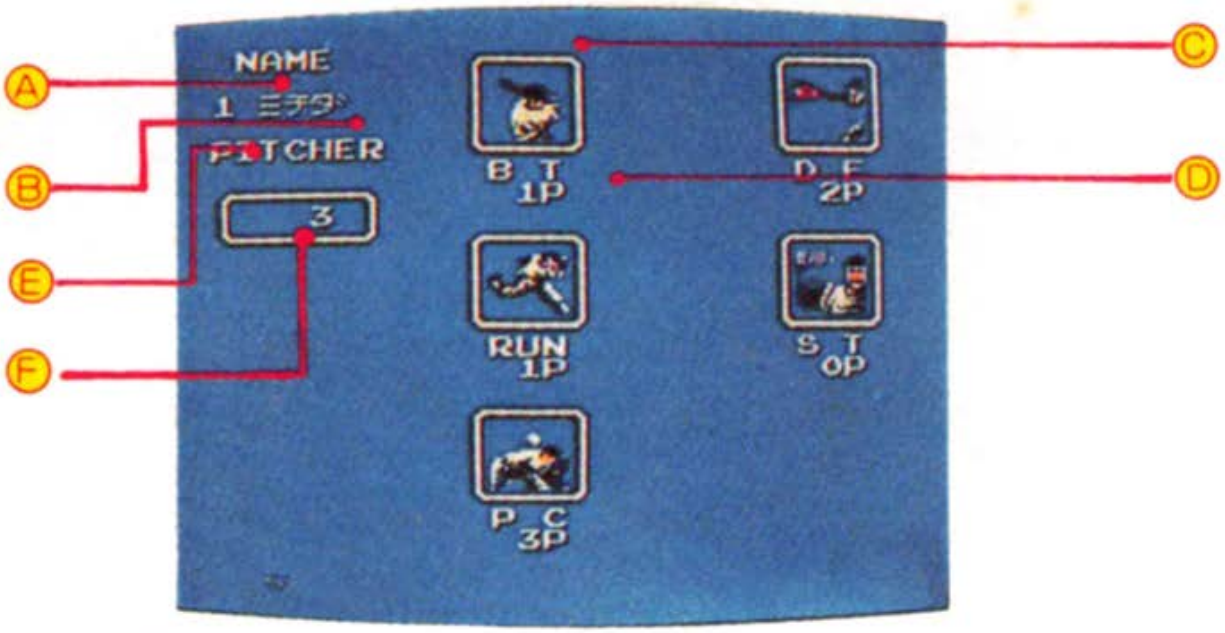


②ＮＥＷＧＡＭＥでオリジナルチームの名前登録画面が出ます。ここでは、点滅しているところへ✚ボタンで文字を選びⒶボタンで入力。また、選手のきき腕や投手のフォームも登録していきます。入力したら"ＯＫ"に▶を合わせⒶボタンを押し、次の選手の登録へ。

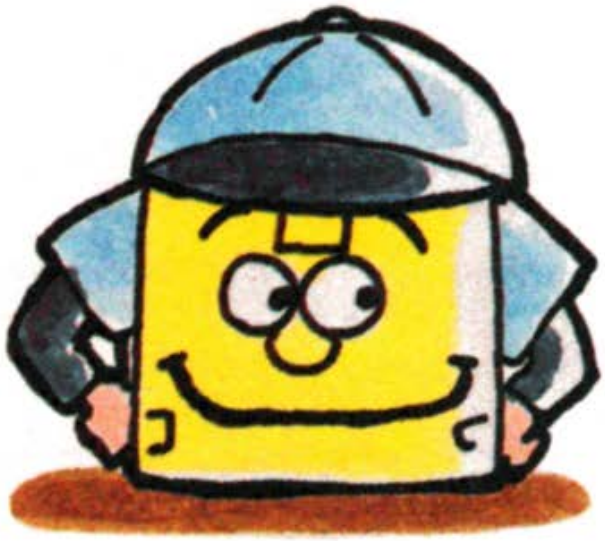
③すべての登録が終わると次に、"ＮＥＸＴ" "ＰＬＡＹ　ＢＡＬＬ"のどちらかを選びます（✚ボタンで選びⒶボタンで決定）。

"ＮＥＸＴ"を選んだ場合…④へ進みます。

"ＰＬＡＹ　ＢＡＬＬ"を選んだ場合…⑤へ進みます。



Ⓐ＝名前を登録した順番
Ⓑ＝選手の名前
Ⓒ＝各パラメーターのイラスト
（2パターンで動く）
Ⓓ＝各パラメーターの略称
ＢＴ＝バッティング力
ＤＦ＝守備力　ＲＮ＝走力
ＳＴ＝スタミナ
ＰＣ＝ピッチング力
Ⓔ＝選手がＰＩＴＣＨＥＲ(ピッチャー)
がＦＩＥＬＤＥＲ(野手)
Ⓕ＝選手１人あたりの初期数値
これを５つのパラメーターにふり分ける。



④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで"YES""NO"を選択。
"YES"を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。
まずⒷボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、Ⓐボタンで次の選手の設定に進めます。

※点数は✚ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。

"NO"を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)

⬇

⑤19チームの中から対戦相手を選びます。

⬇

⑥対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデーターを見るかどうかを決めます。

"センコウチームノデーターヲミル"
"コウコウチームノデーターヲミル"
を選んだ場合…チームのデーターが表示されます。✚ボタンの下部を押すと次のデーター画面が現れ、上部を押すと前のデーター画面にもどります。

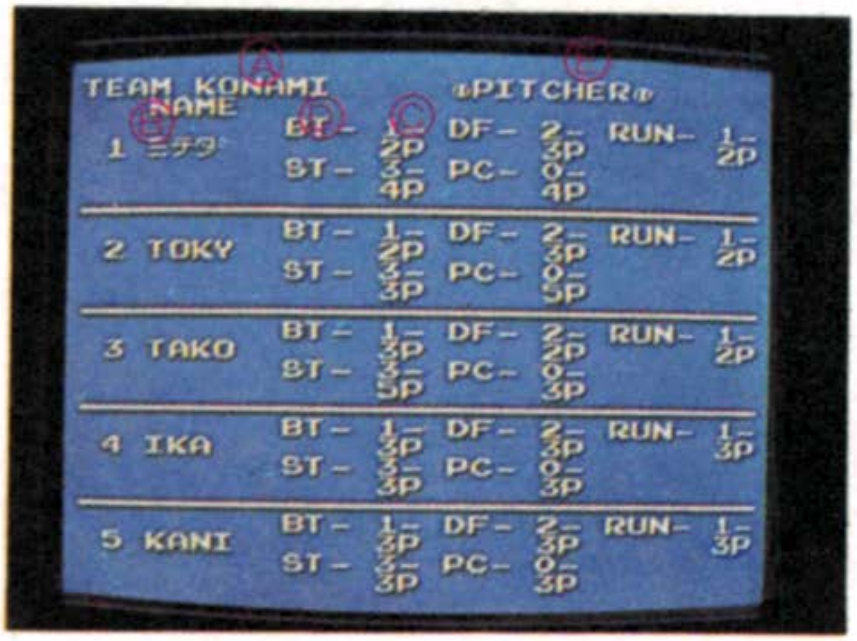
Ⓐボタンを押すと最初の画面が出ます。

Ⓐ＝チーム名
Ⓑ＝プログレスモードで名前登録した順番の番号と選手名

Ⓒ
（下部）＝現在（その時点）での各パラメーターのポイント数
（上部）＝各パラメーターに入る基本値

Ⓓ＝ＢＴ（バッティング力）
ＤＦ（守備力）
ＲＵＮ（走力）
ＳＴ（スタミナ）
ＰＣ（ピッチング力）

Ⓔ＝投手のデーターの時は、ＰＩＴＣＨＥＲ
野手のデーターの時は
ＦＩＥＬＤＥＲ



⑦"ツギニススム"を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT MODEの③と同じです。

⑧いよいよノンプロチームと対戦です。

⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデーターとして、試合後ディスクに登録されます。

※CONTINUEにより登録されたデーターは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに３勝すると、いよいよペナントレースへ突入。
まず、先発メンバーを設定するかどうかを決めます。
操作は"ＰＥＮＮＡＮＴ　ＭＯＤＥ"ゲームの手順③と同じです。さあ、試合開始です。

☆EXCITING MODE

このモードは、自分のオリジナルチームと友だちのオリジナルチームの対戦、つまりディスクとディスクの対戦が楽しめます。
ディスクを2枚使用してプレイします。最初にディスクを入れた人が先攻、後に入れた人が後攻となります。ゲームは1試合、プレイヤーがやめない限り、続けて何試合でもOKです。

●ゲームの手順

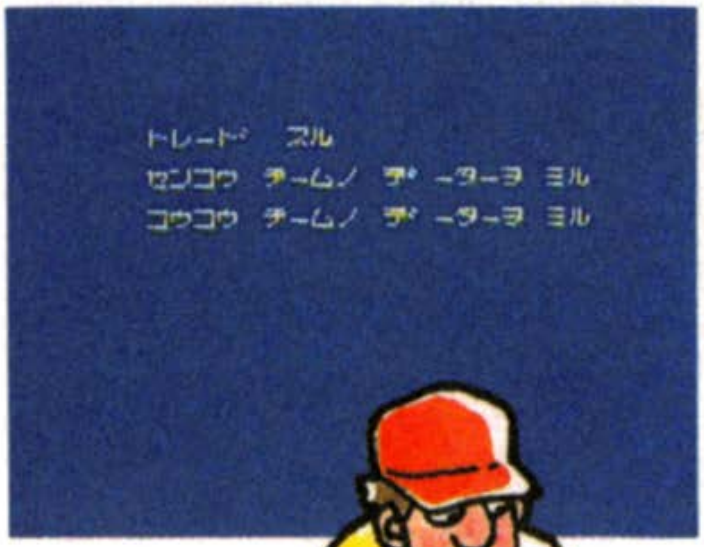
①タイトル画面で"EXCITING MODE"を選び、指示に従って先攻チーム(PLAYER1)のディスクを入れ、Ⓐボタンを押します。そして、PLAYER1のディスクを取り出し、後攻チーム(PLAYER2)のディスクを入れ、Ⓐボタンを押します。

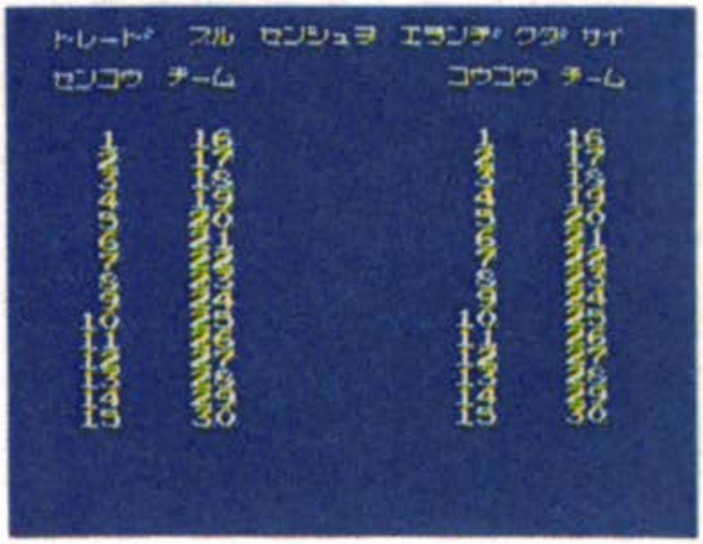
②次に先発メンバー表示画面で、各チームの先発メンバーを変えるかどうか決めます。操作は"PENNANT MODE"ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、Ⓐボタンを押しデーター入力を行ないます。

☆TRADE MODE

友だちのオリジナルチームの選手の中から、自分のチームの戦力となる選手を獲得できるのがTRADE MODEです。





●ゲームの手順

①タイトル画面で"TRADE MODE"を選び、先攻チーム(PLAYER1)のディスクを指示に従いセットし、Ⓐボタンを押します。PLAYER1のデーターが読みとられます。

↓

②後攻チーム(PLAYER2)のディスクを①と同じように操作。データーが読みとられます。

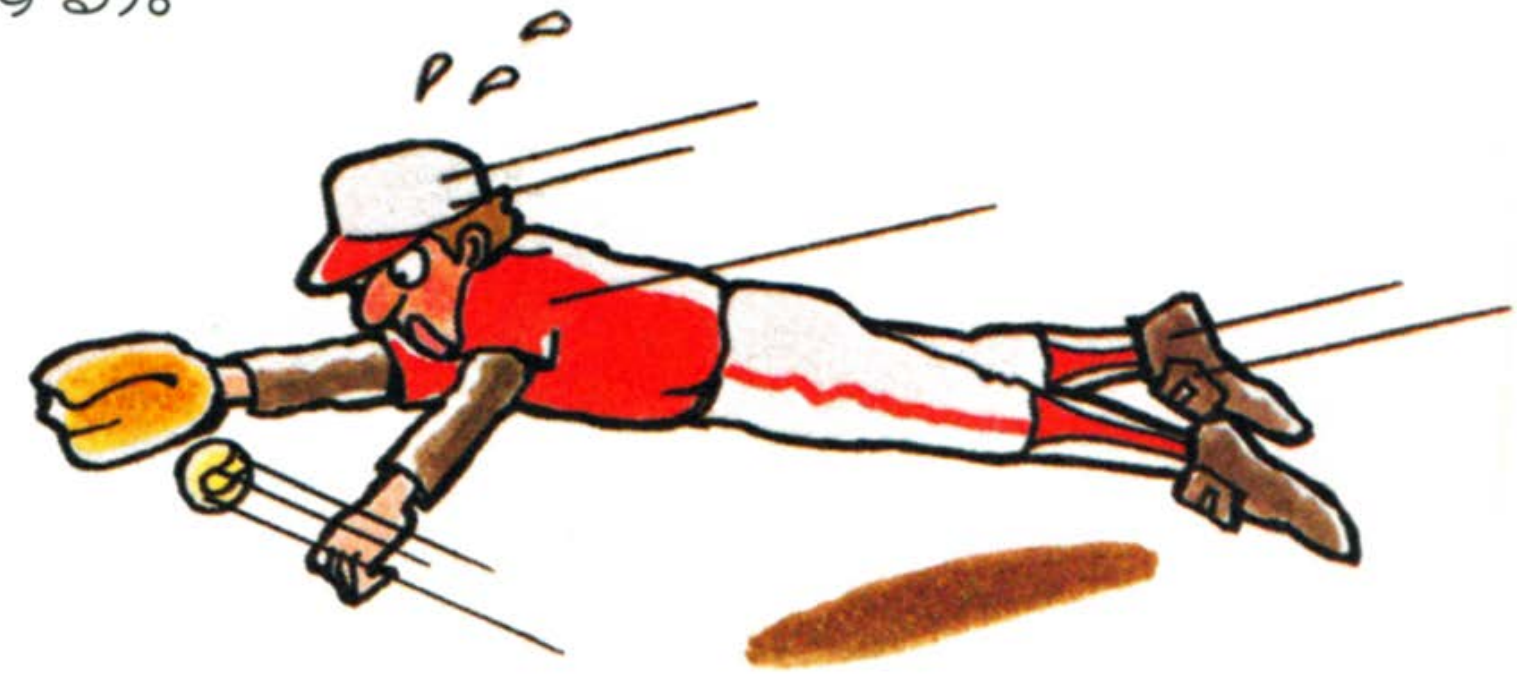
↓

③「センコウチームノデーターヲミル」「コウコウチームノデーターヲミル」「トレードスル」の中から項目を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

↓

④「チームノデーターヲミル」を選ぶとチームのデーターが表示されます。チームのデーター表は全部で7画面。操作は"PROGRESSMODE"ゲームの手順⑥と同じです。Ⓐボタンを押す。と③の画面にもどります。

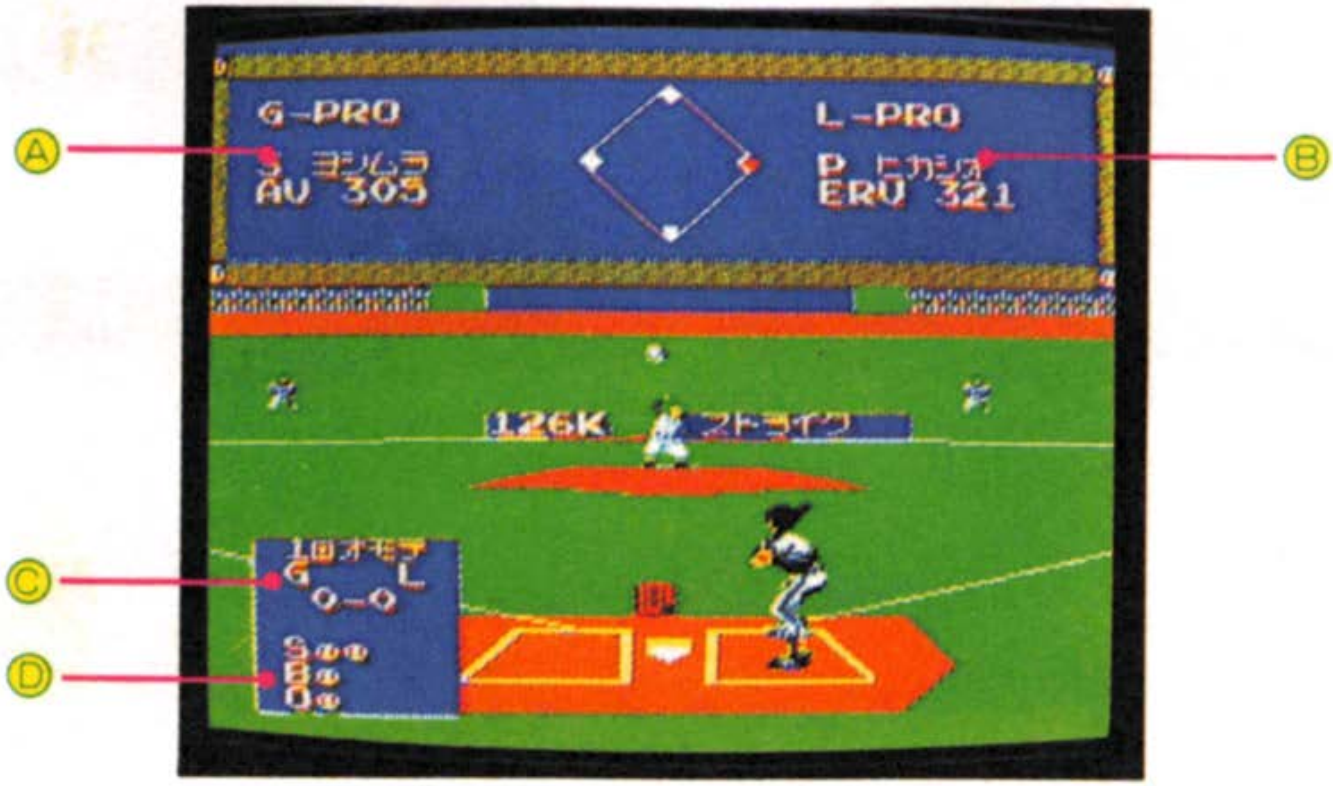
⑤「トレードスル」を選ぶとトレード画面になります。チームデーター表に出てくる番号が表示されているので、✚ボタンでトレードする選手を選びⒶボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。



⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、Ⓐボタンを押すとトレード。Ⓑボタンを押すと、トレードはキャンセルされ、再び③にもどります。トレードは1対1。30人までOK。

⑦"EXCITING MODE"ゲームの手順③と同じ操作でデーターを入力します。

試合画面の表示



Ⓐチーム名
バッター
打率

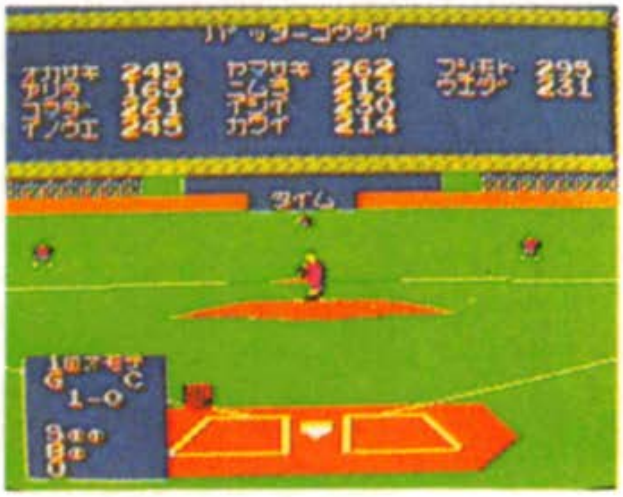
Ⓑチーム名
ピッチャー
防御率

Ⓒチーム
得点

Ⓓストライク
ボール
アウト

●タイム…試合中ＳＴＡＲＴボタンでタイム（ポーズ）をかけることができます。
※投手が投球フォームに入る前にかぎります。

●代　打…タイムをかけて攻撃側のⒶボタンを押します。表示が出たら✚ボタンで打者を選びⒶボタンで決定します。



●リリーフ…タイムをかけて守備側のⒶボタンを押します。表示が出たら✚ボタンでリリーフピッチャーを選びⒶボタンで決定します。

選手の操作方法

●ピッチング

①ピッチャーの位置

✚ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

②球のスピード

✚ボタンで選択、

Ⓐボタンで決定。

●✚(上部)…速球

●✚(下部)…スローボール

●✚押さない…中速球

③コース

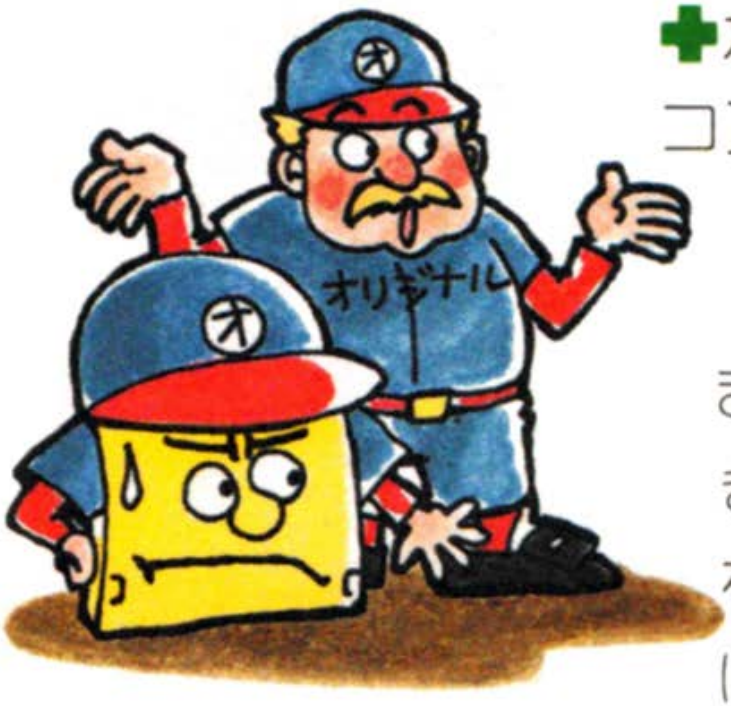
球のスピード決定後、投手がうなづいてから✚ボタンでコースを決め、Ⓐボタンを押すと投球動作に入ります。✚ボタンを8方向に押すことにより、投げわけられます。

④変化球

投手の手からボールが離れてから✚ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。

●捕球

✚ボタンで野手をコントロールし、打球を取ります。



●タッチプレイ

✚ボタンで球を持っている野手をコントロールします。

●けんせい球

まず、Ⓑボタンを押し、画面がきりかわったら、✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押すと、けんせい球を投げられます。

●バッティング

✚ボタンで選択、Ⓐボタンでスウィング。

- ✚の上…高め打ち
- ✚の下…低め打ち
- ✚の左…バッターが左へ移動
- ✚の右…バッターが右へ移動
- ✚押さない…真ん中打ち

（Ⓐボタンだけを押す）

●バント

✚ボタンの操作はバッティングと同じです。Ⓑボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後にⒷボタンを押してください。

●進塁とタッチアップ

塁上のランナーを進塁させるには、✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押します。

●盗塁

盗塁は✚ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなずく前にⒷボタンを押します。

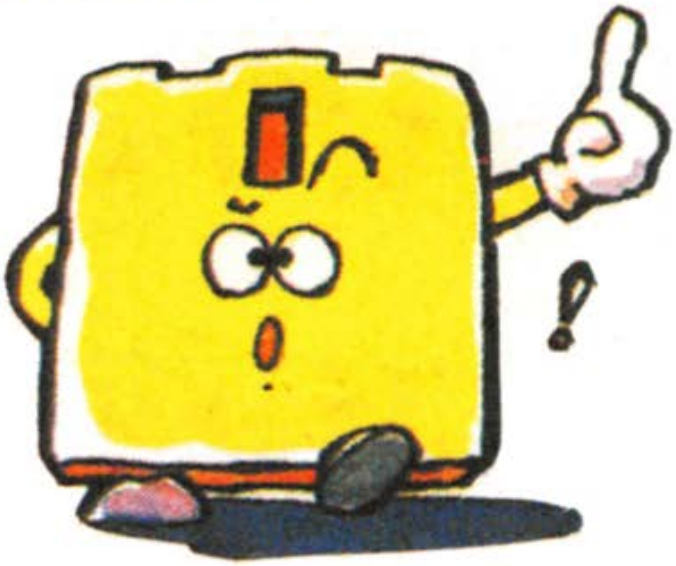
●帰塁

走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻したい場合は戻りたい塁を✚ボタンで指示し、Ⓑボタンを押します。

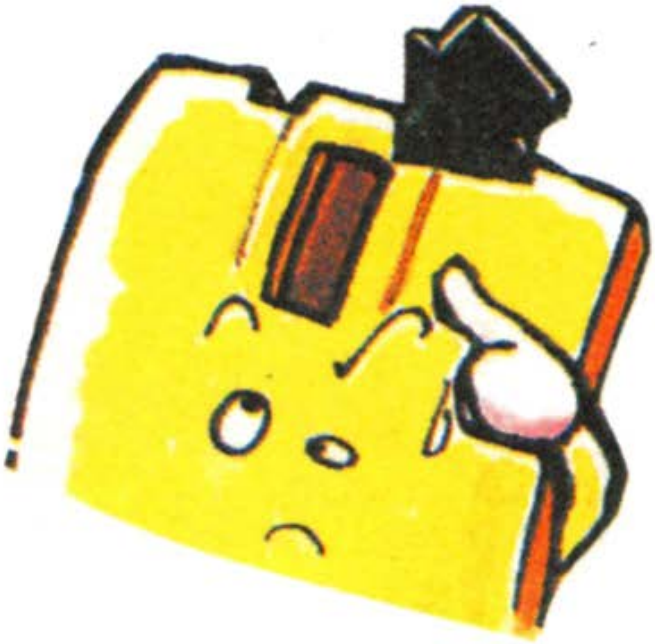
※ゲームの登場人物や団体名は、実際の人物や球団とは 関係ありません。

これだけは覚えておきたい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート、注意事項を守らないと、こわれてしまいます。



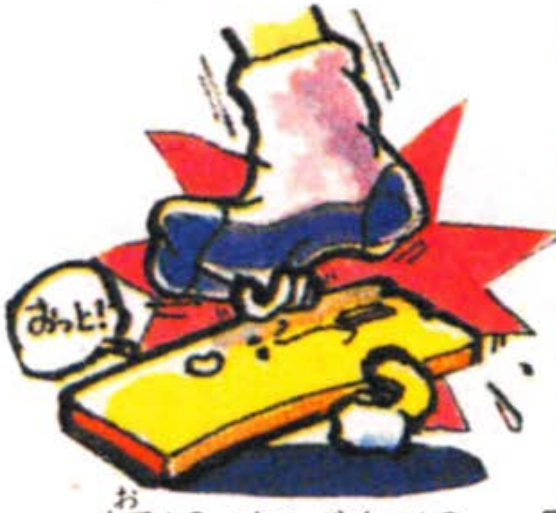
●ディスクカードは大切に取り扱いましょう。



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで、直接触れないでください。それから、その部分を汚したり、傷つけたりしないように気をつけましょう。

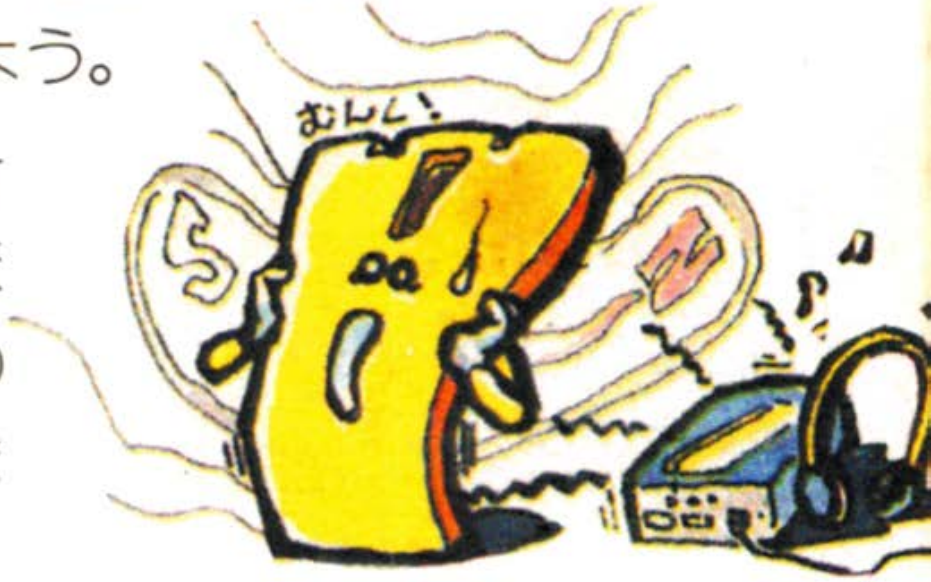
●ディスクカードは湿気や暑さにはとても弱いので、風通しのよい涼しい場所で保管してください。

●ホコリはディスクカードの大敵です。ゴミゴミした所は大キライ。また、直射日光の当る場所にも置かないでください。



●磁石を近づけると、データーが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも近づけないよう気をつけましょう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておきましょう。



ディスクシステムが
正常に作動しなくなったときは

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20〜	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

コナミゲームブック
シリーズ第1弾!!
© KONAMI 1987
TM
ドラゴンスクロール
甦りし魔竜

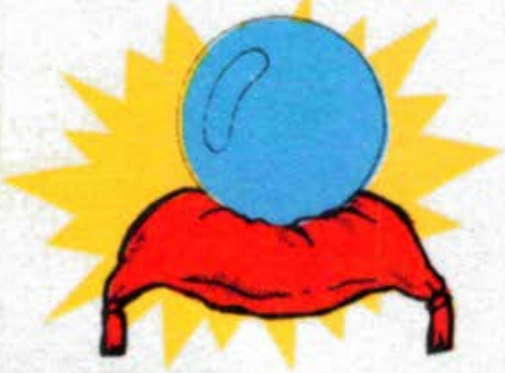
ドラゴンスクロールの
新たな冒険の世界が
今はじまる
キミは封じ込められた
謎が 解けるか——!?

ドラゴンスクロールに引き続き、
コナミゲームブックシリーズが
続々登場。乞！ご期待。

1988年1月発売 予価420円

コナミ出版

TEL.03-221-7231(代)



クリスマスには、コレほしい。

なんてったコナミのニュータイプ・ファミコンソフト！

体汗スポーツゲームの決定版。
いつの間にかキミは、強くなる。

エキサイティングボクシング

圧力センサー内蔵エアーバッグ使用カセット
11月25日発売　7980円

こんなに楽しい
ミュージック・ファミコンが出た！
キミにも「ツインビー」が、ひける。

ドレミッコ

ディスクシステム対応キーボードシステム
12月4日発売

第3世代RPG到来。
驚異のマジカルアクション&ロールプレイ
あなたは、ドラゴンになれる。

ドラゴンスクロール

甦りし魔竜　11月27日発売　5300円

発売日がかわりました。
お待たせのリアル・フライトシミュレーション

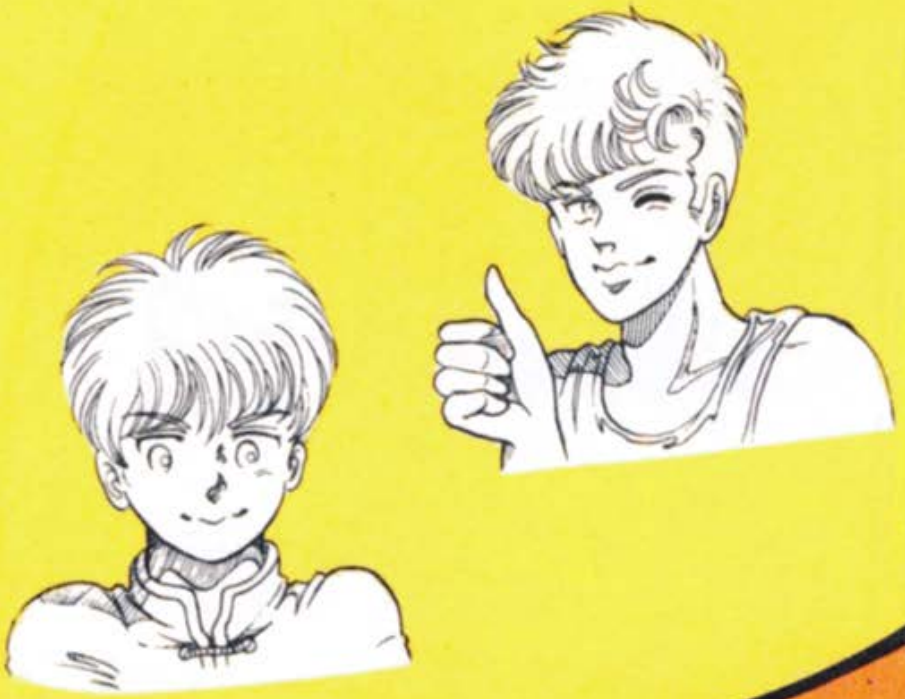
TOP GUN

ファミコン用カセット
フライトジャケット〈MA-1〉キャンペーン応募券つき
12月11日発売　5300円

史上初、プレイヤーが喜・怒・哀・楽の感情をもった！

ウシャス

MSX2対応1Mカセット
5800円　絶賛発売中！



"魔城伝説シリーズ"3作におよぶ
壮大な謎が、いま解明されようとしている。
INTO THE TV。
キミが、主人公だ!!

シャロム

MSX2対応2Mカセット
12月中旬発売予定　5980円

コナミ 最新情報

(北海道地区) 札幌 011(851)3000
(東北地区) 秋田 0188(24)7000
青森 0177(22)5731
(関東地区) 東京 03(262)9110
(北陸地区) 新潟 025(229)1141
(関西地区) 大阪 06(334)0399
(四国地区) 松山 0899(33)3399
(九州地区) 福岡 092(715)8200

© KONAMI 1987

1987年11月20日初版

発行　コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5　TEL. 06-334-0335(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30　TEL.092-715-2367(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9　TEL.011-232-3778(代)

コナミ最新情報

(北海道地区) 札幌 011(851)3000　(北陸地区) 新潟 025(229)1141
(東北地区) 秋田 0188(24)7000　(関西地区) 大阪 06(334)0399
青森 0177(22)5731　(四国地区) 松山 0899(33)3399
(関東地区) 東京 03(262)9110　(九州地区) 福岡 092(715)8200

© KONAMI 1987　禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KDS-EBS

T4988602532494